

namco



パックランド 説明書

1. 仕 様

改 变 部

(1) ゲーム名称 バックランド

(2) ボタンスイッチ 左1(ジャンプボタン)
右2(レフトボタン, ライトボタン)

(3) PCボードサイズ 292×350(mm)

(4) モニターの向き ヨコ

2. 注 意 事 項

(1) PCボード上に異物が乗っていたり、ほこりがかかっていたりすると故障の原因となりますので、PCボード上はいつもきれいにしておいてください。

(2) PCボードの修理は購入先で致しますので、テスターなどによる導通検査は絶対にしないでください。

(3) PCボードを輸送するときは、スポンジやエアキャップなどで包み、ダンボール箱に入れて直接外力が加わらないようにしてください。

3. PCボードの説明

目録	目録	目録	目録	目録	目録	目録	目録
目録	001	002	003	004	005	006	007

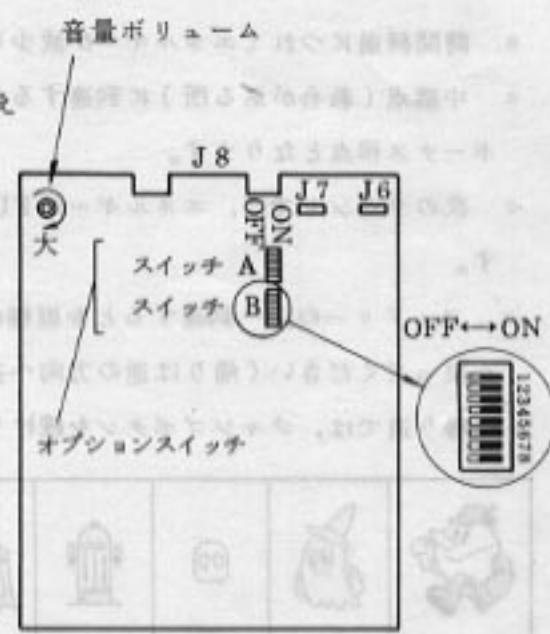
(1) オプションスイッチ ゲーム料金およびエクステンド得点などを切換えます。(P5, P6 参照)

テストスイッチ(スイッチAの1番)によるセルフテストも行えます。(P4, P5 参照)

(2) 音量ボリューム

ゲームの音量を調整してください。

※ 無理な力を加えないでください。



4. 遊び方

- ライト(レフト)ボタンとジャンプボタンでバックマンを操作して、フェアリー(妖精)の国へ行くゲームです(矢印の方向へ進んでください)。
- ライト(レフト)ボタンを続けてたたくとバックマンは加速し、ボタンを押したままだと同じ速度を保ちます。
- ジャンプボタンを押したとき、バックマンの速度が速いほど、高く高くジャンプします。
- 途中、モンスター(5種類)が邪魔をしたり、様々な障害が待ち受けています。
- 次の場合、ミスとなります。

- モンスターが乗った乗物と衝突したとき
- モンスターが落とす落下物にぶつかったとき

- 障害物(川、谷底、池など)に落ちたとき

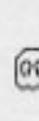
- 消火栓、切株、サボテン、消火栓の水に触ってもミスとはなりません。
- パワーエサを食べるとモンスター達はイジケになり、かみつくことができます。

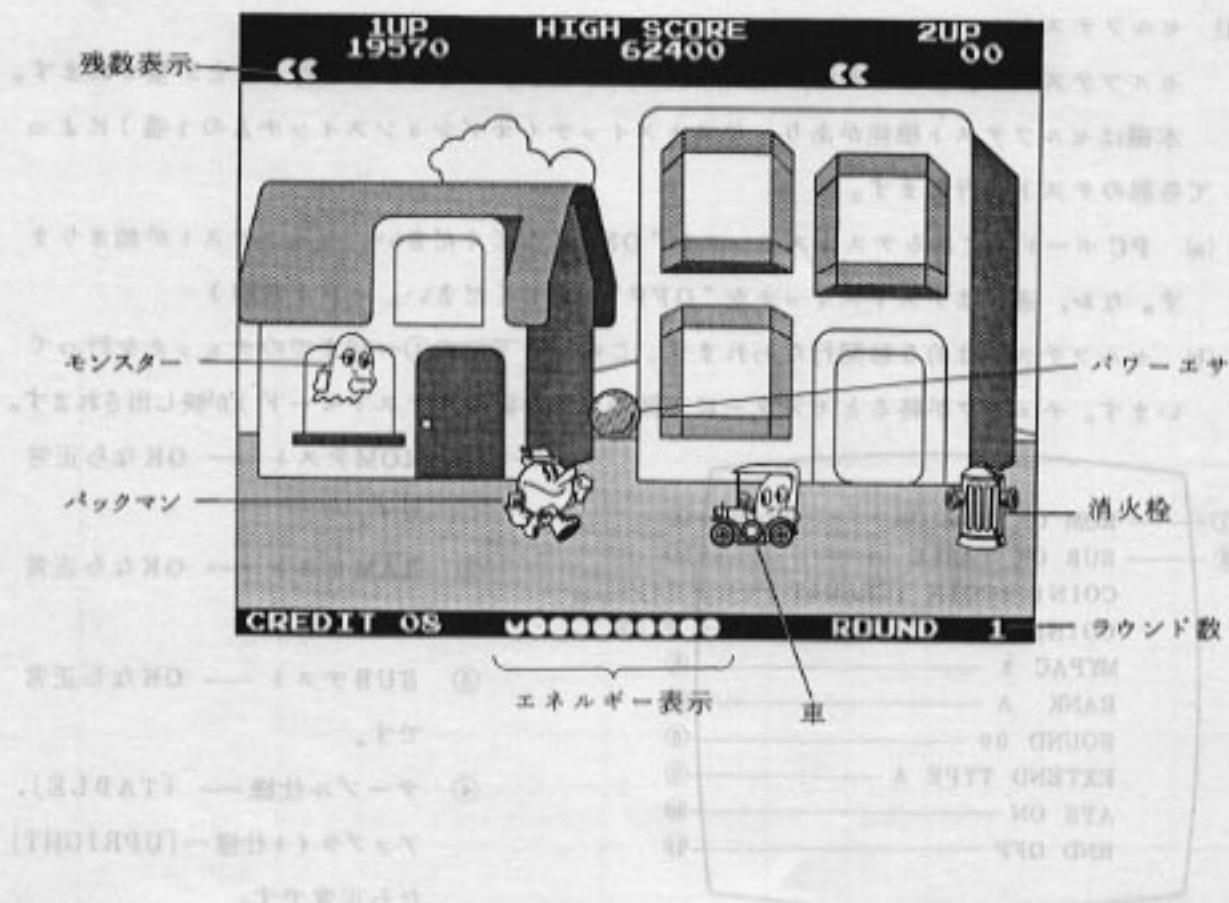
モンスター	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目以降
得点	200	400	800	1600	3200	7650

- 途中で現われるフルーツターゲットの得点は次のようにになっています。

フルーツ	1個目	2個目	3個目	4個目	5個目	-----
得点	100	300	500	1000	100	以下繰返し

- 時間経過につれてエネルギーが減少し、ゼロになるとモンスターが体当たりをしてきます。
- 中繼点(教会がある所)に到達すると、そのラウンドはクリアとなり、残りエネルギーがボーナス得点となります。
- 次のラウンドでは、エネルギーがFULLの状態に戻り、異なった背景や障害物が登場します。
- フェアリーの国へ到達するとお姫様が現われ、魔法の靴をもらえます。その靴を履いて家へ戻ってください(帰りは逆の方向へ進みます)。
- 帰り道では、ジャンプボタンを続けてたたくことによって空中ジャンプもできます。

										
バックマン	モンスター	落下物	消火栓	切株	サボテン	水	パワーエサ	イジケ	お姫様	



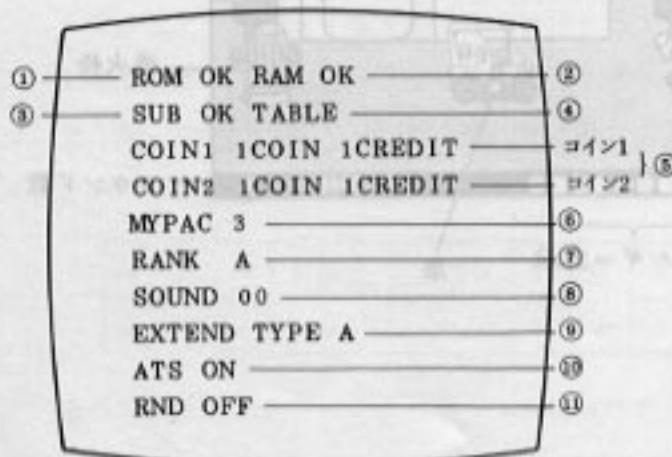
(1) セルフテスト

セルフテストは自動車における始業点検と同じです。できれば毎日行なうことが望されます。

本機はセルフテスト機能があり、テストスイッチ（オプションスイッチAの1番）によつて各部のテストが行えます。

(a) PC ボード上にあるテストスイッチを "ON" にしてください。セルフテストが始まります。なお、通常はテストスイッチを "OFF" にしてください。（P1参照）

(b) セルフテストは約5秒間行なわれます。この間に下記の①～⑪までのチェックを行ないます。チェックが終るとモニターに下図のような画像（テストモード）が映し出されます。



① ROMテスト —— OKなら正常です。

② RAMテスト —— OKなら正常です。

③ SUBテスト —— OKなら正常です。

④ テーブル仕様 —— 「TABLE」、アップライト仕様 —— 「UPRIGHT」なら正常です。

⑤ ゲーム料金表示 —— この場合は、1ゲーム1コインを表示しています。

⑥ マイバック数 —— この場合は、バックマン「3」を表示しています。

⑦ ランク —— Aが出れば正常です。

⑧ サウンドテスト —— レフト、ライトのスイッチを押すと音が出て数字が変わります。ジャンプ、スタートおよびコインのスイッチを押すと音が出ます。

⑨ エクステンド得点 —— この場合は、エクステンド得点表のAで示される得点ごとにバックマンが増えることを表示しています。

⑩ ONの場合、アトラクトモード時に効果音が出ます。

⑪ OFFならば正常です。

※ なお、⑤⑥⑨⑩に関しては、オプションスイッチによって変更可能です。（P5, P6参照）

(2) クロスハッチパターン

テストスイッチを "ON" にして、サービススイッチを押すと、クロスハッチパターンになります。もう一度押すと、テストモードに戻ります。

このパターンは、モニターの調整にお使いください。

(3) ゲーム料金およびエクステンド得点などの切換え (P.1 参照)

下記の表に従って1ゲーム当りのバックマン数、ゲーム料金、エクステンド得点の切換えを行ってください。

オプションスイッチを切換える場合は電源を切ってください。

また、オプションスイッチ切換え後、テストスイッチによるセルフテストを行い、画面でスイッチの状態を確認してください。

スイッチA

※ 太字は出荷時の状態(すべてOFF)

項 目	内 容	スイッチの状態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
テス	ノーマル	OFF							
	テストモード	ON							
バックマン数	3		OFF	OFF					
	2		OFF	ON					
	4		ON	OFF					
	5		ON	ON					
ゲーム料金 (コイン1)	1コイン/1クレジット				OFF	OFF			
	1〃/2〃				OFF	ON			
	2〃/1〃				ON	OFF			
	3〃/1〃				ON	ON			
アトラクト音	音あり						OFF		
	音なし						ON		
ゲーム料金 (コイン2)	1コイン/1クレジット						OFF	OFF	
	1〃/2〃						OFF	ON	
	2〃/1〃						ON	OFF	
	3〃/1〃						ON	ON	

スイッチB

※ 太字は出荷時の状態(すべてOFF)

項目	内 容	スイッチの状態							
		1	2	3	4	5	6	7	8
					常時 OFF	常時 OFF			常時 OFF
エクステンド得点	A	OFF	OFF	OFF					
	B	OFF	OFF	ON					
	C	OFF	ON	OFF					
	D	OFF	ON	ON					
	E	ON	OFF	OFF					
	F	ON	OFF	ON					
	G	ON	ON	OFF					
	H	ON	ON	ON					
面進め	ノーマル					OFF			
	面進め					ON			
画面停止	ノーマル						OFF		
	停止						ON		

エクステンド得点表

	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
A	30,000	80,000	150,000	300,000	500,000	1,000,000
B	30,000	100,000	200,000	400,000	600,000	1,000,000
C	40,000	100,000	180,000	300,000	500,000	1,000,000
D	30,000	80,000	EVERY 100,000			
E	50,000	150,000	EVERY 200,000			
F	30,000	80,000	150,000			
G	40,000	100,000	200,000			
H	40,000					

6. PC ポートコネクタ表

J 6. 6 P プラグハウジング

(ソケットコンタクト)

1	ビデオ RED
2	ビデオ GREEN
3	ビデオ BLUE
4	ビデオ SYNC
5	ビデオ GND
6	

ハウジング 1-480704-0

コンタクト 350689-1 AMP製

J 7. 3 P プラグハウジング

(ソケットコンタクト)

1	+12V	1A
2	GND	
3	+5V	4A

ハウジング 1-480700-0

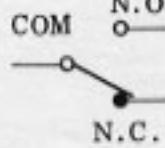
コンタクト 350689-1 AMP製

J 8. 44 P エッジコネクタ (E-F間に極性キー)

225J-22221-488 DDK製 (3.96 mm ピッチ)

部品面		ハンド面	
GND	A	1	GND
スピーカ(+)	B	2	スピーカ(-)
ロックアウトソレノイド	C	3	コインカウンタ 1
1Pスタートランプ	D	4	2Pスタートランプ
+12V	E	5	+12V
+5V	F	6	+5V
GND	H	7	GND
サービスSW	J	8	テストSW
コイン1SW	K	9	コイン2SW
1PスタートSW	L	10	2PスタートSW
P1ジャンプSW	M	11	P2ジャンプSW
P1レフトSW	N	12	P2レフトSW
	P	13	
P1ライトSW	R	14	P2ライトSW
	S	15	
	T	16	
	U	17	
	V	18	
	W	19	
	X	20	
コインカウンタ 2	Y	21	テーブルGND
GND	Z	22	GND

- ロックアウトソレノイド、コインカウンタの電源は、+12V。
- スタートランプの電源は、+5V。
- 各SWは、マイクロスイッチなどのN.O.端子に、GNDはCOM端子に接続する。



※ テーブルGND
テーブル型 … GNDに接続する
その他 …… 接続しない

© 1984 NAMCO
ALL RIGHTS RESERVED

●メンテナンスは購入先もしくは下記へご連絡ください。

- ナムコ販売部業務課 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル ☎03(736)1211
- ナムコサービスセンター 〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎045(543)6701
- ナムコ大阪サービススポット 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 ☎06(330)6211